

# **GameStorm Kılavuzu**

---

## **GameStorm Guide**

# **İçindekiler**

---

GameStorm'u Neden Geliştirdik?.....	1
GameStorm Nedir?.....	1
Kuruluşlar GameStorm'u Ne Zaman Kullanmalıdır?.....	1
GameStorm Nasıl Çalışır?.....	3
GameStorm'u Kimlerle Uygulamak Gerekir?.....	5
GameStorm'un Sağlayacağı Faydalar Nelerdir?.....	6

## GameStorm'u Neden Geliştirildi?

Küreselleşme, internet, veri ve insan hareketliliği nedeniyle, organizasyonlar hayatta kalabilmek için sürekli mücadele etmektedirler. GameStorm organizasyonların sürekli değişen profesyonel oyun alanlarına uyum sağlayabilmesi için geliştirilmiştir. Ekiplerin hızlı şekilde rutinlerini değiştirmesini ve üstesinden gelmeleri gereken zorlukları devamlı bir değişime çevirmelerini sağlar.

## GameStorm Nedir?

GameStorm, katılımcıların belirlenen hedeflere ulaşmada veya sorun çözümlerine katkıda bulunmaları için fikirlerini sunabileceği, olgunlaştırabileceği, geri dönüşünü hesaplayabileceği bir oyunlaştırılmış beyin fırtınası uygulamasıdır.

Web sitenizin trafiğini artırmak, satın alma maliyetinizi düşürmek, marka bilinirliğinizi artırmak, çalışanlarınızın iş konusundaki motivasyonunu yükseltmek, çalışanlarınızın iş güvenliği kurallarını ihlal etmesini engellemek gibi organizasyonlarda akla gelecek her türlü büyük ve küçük hedefler veya sorunlar GameStorm'un konusu olabilir.

## Kuruluşlar GameStorm'u Ne Zaman Kullanmalıdır?

GameStorm, mevcut bir hedefe ulaşma veya var olan bir sorunun üstesinden gelmede yol haritasını hazırlamak için kullanılabilir. Ayrıca GameStorm oyunlaştırılmış bir beyin fırtınası yöntemi olarak da organizasyonlarda belirli aralıklarla uygulanabilir. Organizasyonların önlerine çıkan zorlukları avantaja dönüştürmesinde bir araç görevi görmektedir.

GameStorm kullanmak için ideal zamanlardan biri her şeyin iyi gittiği dönemdir. Gerçekten iyi olan ve yıldan yıla kazanç sağlayan kuruluşlar, gelecekte karşılaşılabilecekleri engellerden endişelenmeye başlamalıdır. Bu engellerin öngörüsünü yapıp, önlemleri önceden planlamak için GameStorm kullanılmalıdır.

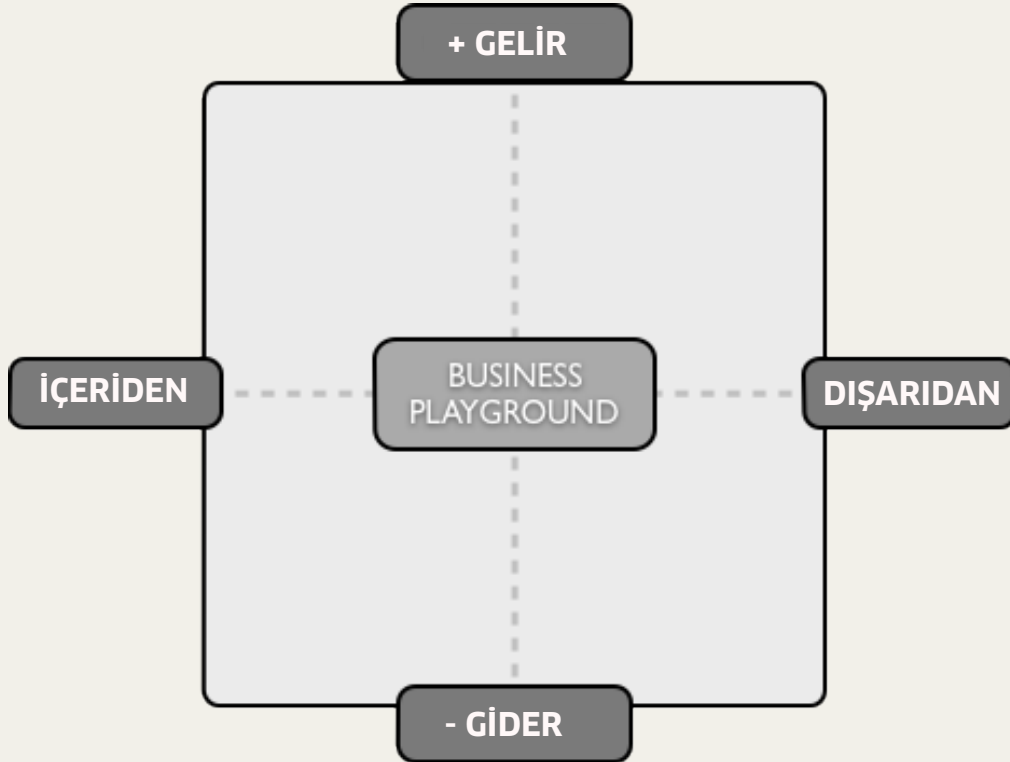
Oyun tasarımcıları, karmaşık ortamları çok basit hale getiren sistemler yaratır.

üstesinden gelmek için içinde buldukları karmaşık durumları daha hızlı hareket edebilecekleri basit yapılara dönüştürebilmektedir.

Organizasyonlarla yapılan periyodik GameStorm oturumlarında iş ortamı iki eksenli profesyonel bir oyun alanına (bkz. Resim 1) çevrilir. Organizasyonların temel amacı sürdürülebilir karlılık elde etmektir. Bunu sağlamak için de organizasyonlar gelirlerini düzenli olarak artırmalı veya maliyetini azaltmalıdır. İki eksenli oyun alanında üst bölge gelir artışını ve alt bölge maliyetlerin azalmasını ifade eder.

Profesyonel oyun alanında sol taraf gelir artışı veya masraf azaltılmasında rol alacak organizasyon içindeki kitleyi temsil eder. Örneğin, çalışanlar, ortaklar, satış ekipleri vb.. Profesyonel oyun alanında sağ taraf organizasyona etkisi olan ama organizasyonun dışındaki kitleleri temsil eder. Örneğin, müşteriler, potansiyel müşteriler, müşterilerin bağlantıları, acentalar, tedarikçiler vb..

Periyodik GameStorm oturumlarında profesyonel oyun (Business Playground) alanı üzerinde hangi amaçla hangi hedef kitle için GameStorm yapılacağına karar verilir. Örn, masrafları düşürmek için çalışanlar, geliri artırmak için potansiyel müşteriler gibi.



Resim 1: Business Playground

Bireylerin mikro davranışları, kitle halinde ve uzun süre boyunca gerçekleşince büyük geri dönüşler sağlamaktadır. On bin kişilik bir asker grubunun silahlarını ateşlemek yerine barış çağrısı yaptıklarını düşünün, sonuç farklı olacaktır.

Organizasyonel düzeyde mikro davranışların sonuçlarını ölçmek için her davranış ve aksiyonun finansal karşılığı hesaplanır. Eğer GameStorm'u uygulama amacı farklı bir etki sağlamak için ise parasal birim yerine 'amaç puanı, 'mutluluk puanı' gibi farklı birimlendirmeler de yapılmaktadır.

GameStorm, gelecek dönemin önceliklerini belirlemek için tek seanslık bir uygulama olarak kullanılabilir. Bunun yanında karşılaşılan her sorun veya belirlenen her hedef için her çeyrekte de uygulanabilir. Her çeyrekte uygulanan GameStorm organizasyonların odaklarını güçlendirmesine ve önceliklerini doğru sıralandırmasına yardımcı olur.

## GameStorm Nasıl Çalışır?

GameStorm 4 ile 6 saat arasında gerçekleşen tek oturum halinde gerçekleşir. Bu oturum ile

- 1) Hedefiniz veya sorununuzun kaynağını oluşturan paydaşlara (şirket çalışanları, müşteriler, potansiyel müşteriler, vs) karar verilir.
- 2) Bu paydaşlar arasından hedefe ulaşmada veya sorunun çözümünde en çok etkiyi sağlayacak olanların kimler olduğuna karar verilir.
- 3) Paydaş kitlesinin merkeze konulduğu net bir hedef tanımı yapılır. Hedef mümkün olduğunca S.M.A.R.T. hale getirilir.
- 4) Sorunu çözmek veya hedefe ulaşmak için üstesinden gelinmesi gereken öncelikli engeller tespit edilir.
- 5) Engelleri besleyen mevcut olumsuz organizasyonel davranışlar tespit edilir.
- 6) Engellerin üstesinden gelinmesini sağlayacak olumlu davranışlar tanımlanır.

7) Olumsuz davranışların durdurulması ve olumlu davranışların uygulanmasıyla elde edilecek finansal veya duygusal geri dönüş hesaplanır.

Ortaya çıkan bütün veriler daha sonra bir dosyada hazırlayıp sunulur.

GameStorm oturumunu, 'Gamification Academy'den ilgili sertifikaya sahip 'GameStorm Trooper'lar gerçekleştirir. 'GameStorm Trooper'lar oturumun doğru şekilde ilerlemesini sağlamakla görevlidirler.

'GameStorm Trooper'ların görevi aşağıdaki gibidir:

- 1) GameStorm oturumunun yapılacağı salonun uygunluğunu kontrol etmek, oturum için gerekli materyallerin düzenlemesini yapmak.
- 2) GameStorm oturumuna katılanlara GameStorm hakkında bilgi vermek.
- 3) Uygulanacak GameStorm periyodik bir oturum olacaksa ve oturum için netleştirilmiş hedef veya sorun yoksa, 'iki eksenli profesyonel oyun alanı' üzerinde katılımcılara organizasyonun gelecekte karşılaşılabileceği sorunları veya sahip olabileceği hedefleri ortaya çıkarmasına yardımcı olmak.
- 4) Hedef belirleme, engelleri tespit etme, olumlu ve olumsuz davranışları saptama ve davranışların geri dönüşlerinin hesaplanmasında GameStorm katılımcılarına destek olmak.

GameStorm Trooper'lar katılımcılara yönlendirme amacıyla sorular sorabilir, fikirlerini dile getirebilir ancak uzman olmadığı konular hakkında bilgi beyan edemez.<sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup> GameStorm oturumunu oluşturan süreçler, katılımcıların daha fazla verim elde edeceği ve daha yüksek motivasyona sahip olacağı durumlar oluşması sebebiyle, amaçlarından sapmama şartıyla uygulamalarında esnetilebilirler. Gerekli görülen esnemelere GameStorm Trooperlar karar verir.

## GameStorm'u Kimlerle Uygulamak Gerekir?

GameStorm 4 ile 8 kişilik ekipler ile uygulanmaktadır ancak ideal kişi sayısı 6'dır. Organizasyonun tüm seviyelerinden çalışanlar ile uygulanabilmektedir.

Eğer üzerinde GameStorm uygulanacak hazır bir hedef veya sorun var ise, var olan sorun veya hedefle ilgili karar verici ve uzman kişiler ile GameStorm'un uygulanması tavsiye edilir. Eğer GameStorm oturumundan sonra bir oyunlaştırma projesine karar verilirse, hedef kitle ile de bir GameStorm oturumunun yapılması önerilir.

GameStorm'da davranış ve aktiviteler belirlendikten sonra her aksiyon ve davranışın hayata geçirilme kolaylığı ile finansal veya duygusal geri dönüşleri hesaplanır. Bu hesaplamada en kısa zamanda en çok faydayı sağlayacak davranışlar tespit edilir. Yapılan tespit ile davranışların dönüşümüne organizasyon tarafından başlanabilir.

Hesaplamalarda GameStorm Trooperlar katılımcıları yönlendirir. Hesaplamaları katılımcılar gerçekleştirir. Örneğin, bir teknoloji ürünleri satan mağazalar zincirinin çalışanlarının, mağazaya giren potansiyel müşterileri güler yüzle karşılamadığını hayal edin. Güler yüzlü sıcak bir karşılama göremediğinden dolayı her hafta bir mağazada bir müşterinin sizden alışveriş yapmadığını farz edin. Her bir müşterinin de ortalama 100 Euro'luk alışveriş yaptığını düşünelim. Ve ülke genelinde de 300 adet mağazanız olduğunu.

Hesaplama:

Her hafta ülke genelinde güler yüzlü sıcak karşılama alamadığı için kaybedilen müşteri sayısı:

$$1 \text{ müşteri} \times 300 \text{ mağaza} = 300 \text{ müşteri}$$

Toplam yıllık ciro kaybı:

$$300 \text{ müşteri} \times 52 \text{ hafta} \times 100 \text{ EUR} = 1.560.000 \text{ EUR}$$

Bu işlem ile sadece güler yüzlü sıcak karşılama ile yılda ne kadarlık bir gelir elde edilebileceği hesaplanır. Mağaza sayısı ve bir müşterinin ortalama harcaması gibi rakamlar katılımcılardan öğrenilir.

Bu hesaplama GameStorm'da tespit edilen bütün davranışlara yapılır. Hesaplama ile en hızlı dönüştürülebilir ve en fazla geri dönüşün sağlanacağı davranışlar tespit edilir. Davranışların geri dönüşleri GameStorm'un uygulandığı şirket için değişime başlamalarında gösterge görevindedir.

Eğer GameStorm oturumundan sonra bir oyunlaştırma projesine ihtiyaç duyulursa, oyunlaştırma projesini tasarlamak için hedef kitleden gerçekleştirmesi istenen davranışlar, GameStorm oturumunda belirlenen davranışlar olacaktır.

## GameStorm'un Sağlayacağı Faydalar Nelerdir?

GameStorm sayesinde organizasyonel hedeflere ulaşmak ve sorunların üstesinden gelmek için mevcut olan karışık süreçler daha basit hale getirilir. Öncelikli davranışlar tespit edilip, davranışların önem sırasına göre hızlı şekilde uygulanması sağlanır. Böylelikle sonuçlara daha hızlı ulaşılır.

Organizasyonlarda üstesinden gelinen sorunların tekrar ortaya çıkmaması için bu sorunlar kalıcı bir değişime dönüştürülmüş olur.

Gelecekte karşılaşılabilecek sorunlar ile şimdiden yüzleşilip, gerekli önlemlerin bugünden alınması sağlanır. Sorunlar ile karşı karşıya gelindiğinde, sorunlar birer fırsat haline getirilmiş olur.

Oturum süresince farklı departmanlardaki kişiler bir araya gelip, kararları beraber verdiğinden dolayı departmanlar arasındaki uyum ve ortak çalışma da kuvvetlenmiş olur.